

 XBOX 360.

BINARY DOMAIN™



SEGA®

AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

2080 d.C. – Baia di Tokyo. La baia, area storicamente vibrante, è ora una zona deserta e silenziosa, e senza anima viva. Il livello del mare è salito a causa dei cambiamenti climatici iniziati nel XX sec. Dopo 50 anni, si sta ancora procedendo con la costruzione di una gigantesca diga intorno alla baia di Tokyo, diga che raggiunge i 100 metri di altezza. Il sergente Dan Marshall, facente parte dell'unità speciale "Rust Crew", avanza sott'acqua, di notte, mentre guarda la diga. Agli ordini dell'IRTA (International Robotics Technology Association), organo di controllo alle direttive delle Nazioni Unite, la missione di Dan consiste nell'arrestare Yoji Amada, il fondatore dell'Amada Corporation, il più grande produttore di robot di tutto il Giappone. Si sospetta che il dr. Amada stia creando degli ibridi umano-robotici chiamati "Figli del Nulla", in violazione del trattato internazionale che proibisce esplicitamente tali attività.

Il governo giapponese, avendo assunto una politica isolazionista nei confronti della comunità internazionale, è pronto ad uccidere chiunque entri nel paese illegalmente.

In altre parole, la squadra di Dan dovrà affrontare scariche di fuoco d'artiglieria proveniente dalle unità robotiche di sorveglianza. Tuttavia, è sempre possibile notare un certo ghigno sulla faccia di Dan, che è appunto soprannominato "Il Sopravvissuto". I cadaveri metallici continuano ad ammassarsi durante gli scontri a fuoco. Dan e la sua Rust Crew riescono a penetrare a fondo all'interno di Tokyo. Ma nessuno di loro è ancora a conoscenza del grande pericolo che incombe sul genere umano...

BINARY DOMAIN™

INDICE

PREPARAZIONE	2
COME GIOCARE	4
XBOX LIVE	11
OPZIONI.	14
SUPPORTO PRODOTTO . . .	16

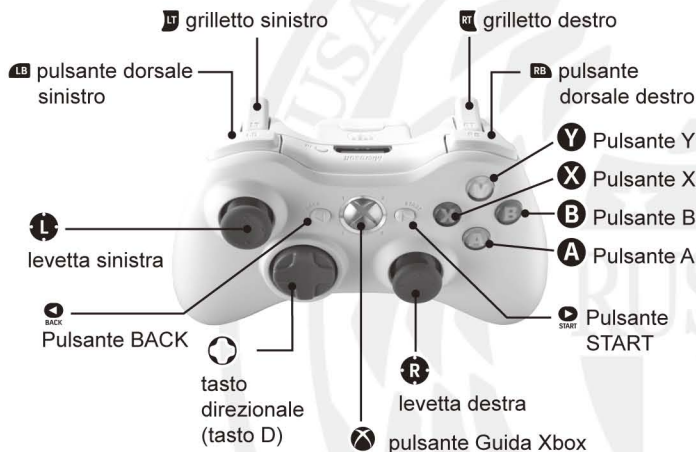
Grazie di aver acquistato *BINARY DOMAIN™*. Questo software è stato realizzato per l'uso esclusivo con Xbox 360® video game and entertainment system di Microsoft®. Leggi con attenzione il manuale di istruzioni prima di iniziare a giocare.

PREPARAZIONE

IMPOSTAZIONI HDTV

Per visualizzare il gioco sfruttando le impostazioni ad alta definizione del tuo televisore, connetti la tua console Xbox 360® a un televisore con ingresso HDMI o component utilizzando un cavo component AV ad alta definizione Xbox 360 o un cavo AV HDMI Xbox 360. Se utilizzi un cavo component AV ad alta definizione Xbox 360 sposta l'interruttore dell'uscita AV su "HDTV". L'opzione HDTV deve inoltre essere impostata nella Xbox Dashboard se il tuo televisore supporta le risoluzioni 720p, 1080i e 1080p.

CONTROLLER Xbox 360®



CUFFIA XBOX 360 CON MICROFONO

Questo gioco supporta l'utilizzo di una cuffia dotata di microfono per input vocale durante il gioco principale e per chattare in modalità Xbox LIVE®. Se disponi di una Cuffia Xbox 360, collegala al tuo Controller Xbox 360. Se giochi usando una cuffia wireless, potresti doverla sincronizzare con la tua console Xbox 360 prima di poterla utilizzare. Fai riferimento al manuale di istruzioni della cuffia per ulteriori informazioni.

COMANDI NEL MENU

Usa la levetta sinistra o premi il tasto D per effettuare la selezione, quindi premi il pulsante A per selezionare/confermare la tua scelta. Premi il pulsante B per annullare.

MENU PRINCIPALE

Nella schermata del titolo, premi il pulsante ▶ per accedere al menu principale.

CAMPAGNA

La modalità principale del gioco. Seleziona una delle seguenti opzioni:

CONTINUA

Riprendi a giocare l'ultima partita salvata dall'ultimo checkpoint superato.

NUOVA PARTITA

Inizia una nuova partita. Se non ci sono dati di salvataggio esistenti, questa sarà l'unica opzione presente. Per prima cosa, seleziona il livello di difficoltà del gioco (**PASSEGGIATA**, **SOLDATO** o **SOPRAVVISSUTO**), quindi scegli **Crea nuovi dati di salvataggio** per creare un nuovo slot di dati di salvataggio o selezionane uno esistente per sovrascrivere i dati.

CARICA PARTITA

Seleziona un dato di salvataggio esistente per riprendere a giocare.

Xbox LIVE

Accedi alla modalità Xbox LIVE (pag. 11) per giocare insieme o contro altri giocatori.

OPZIONI

Accedi al menu Opzioni (pag. 14).

Autos salvataggio



Questo gioco salva automaticamente i dati di gioco in alcuni punti chiave. Non spegnere la console durante l'autos salvataggio. L'icona qui accanto apparirà durante il salvataggio dei dati.



COME GIOCARE

L'immagine e le voci seguenti sono tratti dalla modalità Campagna. Alcune di queste voci valgono anche per la modalità Xbox LIVE.

INTERFACCIA

1 L'obiettivo attuale

2 Crediti

Spendi i crediti al negozio (pag. 9).

3 Kit di pronto soccorso restanti

4 Arma equipaggiata

5 Munizioni

Superiore: munizioni nel caricatore

Inferiore: capienza massima per l'arma in uso

6 Onda d'urto

Superiore: indicatore Bosonico

Inferiore: capienza massima per l'arma in uso

7 Stato del microfono

8 Informazioni sui compagni

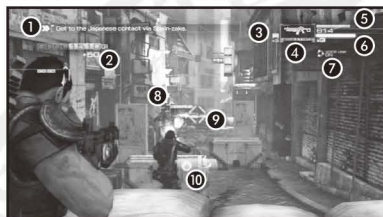
Un indicatore apparirà sopra ciascun compagno di squadra. Il colore del tracciato cardiaco ne indica lo stato di salute (bianco/giallo/rosso). Se appare una freccia verso l'alto o verso il basso essa indicherà un cambiamento nel livello di fiducia (pag. 8) del tuo compagno. Se il tuo compagno è fuori campo, l'indicatore apparirà sul bordo dello schermo, nel punto più vicino alla sua reale posizione. Durante il gioco, si può attivare o disattivare la visualizzazione delle Informazioni sui compagni premendo il pulsante **A**.

9 Mirino

Ogniquale volta miri, un mirino apparirà sullo schermo. La forma varia a seconda dell'arma utilizzata.

10 Icona Azione

Ogniquale volta una determinata azione è disponibile, un'icona apparirà accanto al pulsante (o azione) necessario per eseguirla.



SELEZIONE MEMBRI DELLA SQUADRA

La campagna ha inizio con Dan (tu) e Big Bo. Col progredire della storia, altri membri si uniranno alla tua squadra. I membri saranno divisi in squadre o addirittura in gruppi più piccoli per alcune missioni. Inoltre, premi il pulsante **Y** per controllare lo stato dei membri (ad eccezione di Dan). Consulta STATO (pag. 10) per ulteriori dettagli.



COMANDI

Esistono due stili di comandi (Stile assalto e Stile avanscoperta), molto simili tra loro. Puoi cambiare lo stile dal menu Opzioni (pag. 14). Ad alcuni pulsanti vengono assegnate diverse funzioni, a seconda della situazione.



MOVIMENTI

Usa la levetta sinistra per procedere in avanti, all'indietro e lateralmente. Premi e tieni premuto il pulsante **A** (premi il pulsante levetta sinistro in Stile avanscoperta) mentre stai camminando in avanti per correre. Muovi la levetta destra per ruotare la telecamera. Ricorda che il movimento è relativo all'angolazione della telecamera, per cui ruotare la telecamera cambierà la direzione di movimento del personaggio.

EVADI/NASCONDITI/ARRAMPICATI/USA LA SCALA

Premi il pulsante **A** mentre tieni la levetta sinistra in una data direzione per eseguire una mossa evasiva che consiste nel fare una capriola in quella direzione.

Quando vicino c'è un oggetto dietro il quale poterti nascondere, premi il pulsante **A** per farlo. Mentre sei nascosto, puoi anche sparare, sia alla cieca che mirando.



Quando ti nascondi dietro ad un oggetto basso, come una pila di sacchi, puoi anche arrampicarti. Muovi la levetta sinistra verso l'alto e premi il pulsante **A**.

Per salire/scendere da una scala, piazzati davanti ad essa e premi il pulsante **A** per afferrarla. A quel punto, puoi muoverti verso l'alto o verso il basso.

Nota: A volte, per arrampicarsi, bisogna usare il pulsante **B** (invece del pulsante **A**) sia da fermo che in corsa. Sta' attento all'Icona Azione che viene visualizzata per sapere quale pulsante premere in ogni occasione.

FOCUS

Durante il gioco, specie durante le conversazioni con i tuoi compagni, potrebbe apparire un'icona telecamera. Premi e tieni premuto il pulsante **Y** e la telecamera si focalizzerà sull'oggetto rilevante.



Durante alcune scene che non riguardano il combattimento, potrai vedere l'icona telecamera sulla testa di alcuni personaggi, il più delle volte si tratterà dei tuoi compagni, ogni volta che ti avvicini a loro. Premi il pulsante **Y** per avviare una conversazione.

UTILIZZARE UN'ARMA

Puoi sparare premendo il grilletto destro. Sebbene sia possibile sparare senza mirare, è molto più conveniente farlo, tenendo premuto il grilletto sinistro e usando la levetta destra per regolare la mira. Sebbene la ricarica munizioni avvenga automaticamente quando il caricatore si svuota, puoi anche decidere di ricaricare manualmente premendo il pulsante dorsale destro (pulsante **X** in Stile avanscoperta). Ricordati di raccogliere delle munizioni prima di finirle tutte.



CAMBIARE ARMA

Di solito puoi portare con te quattro armi, ma puoi usarne solo una alla volta. Premi il tasto D per scegliere l'arma da utilizzare:

sinistra	Arma primaria	La tua arma principale, un fucile d'assalto.
destra	Arma secondaria	Una delle armi che raccogli o compri al negozio.
su	Altra Arma secondaria	Una pistola con munizioni illimitate.
giù	Esplosivi	Granate da poter lanciare al nemico.

Nota: In Xbox LIVE, la tua seconda arma secondaria avrà munizioni limitate.

Armi speciali

Ci sono altre armi speciali che puoi portare con te, a parte quelle sopra menzionate. Sarà questa l'arma che userai finché non selezionerai una delle quattro armi citate, nel qual caso l'arma che stavi usando sarà automaticamente messa da parte. Inoltre, se raccogli uno scudo, potrai usarlo solo in combinazione con la pistola. Ci sono altre armi che presentano eccezioni alla regola. Queste armi/scudi non possono essere portati al di là di certi punti del campo di battaglia, specie quando Salì/scendi dalle scale o quando avanzi al capitolo seguente.



ONDA D'URTO

L'Onda d'urto è un potente attacco che può abbattere nemici ed ostacoli e può essere utilizzata solo grazie all'esclusivo fucile d'assalto di Dan. Prima di tutto, se non lo hai ancora fatto, devi scegliere di utilizzare l'arma primaria. Poi premi e tieni premuto il pulsante dorsale destro per visualizzare l'indicatore Onda d'urto. Quando l'indicatore è pieno, lascia andare il pulsante dorsale destro per sparare.

Nota: L'Onda d'urto non è disponibile in modalità Xbox LIVE.

Carica di energia per l'Onda d'urto

Prima di poter usare l'Onda d'urto, avrai bisogno di fare il pieno d'energia al tuo fucile d'assalto. Trova una fonte d'energia. Puoi controllare la quantità di energia in dotazione grazie all'indicatore Bosonico. Quando questo è pieno al 100%, il numero di colpi a disposizione aumenterà di uno (fino al massimo consentito al momento).

ATTACCO CORPO A CORPO

Se un nemico è vicino, puoi cercare di colpirlo con la tua arma. Per farlo, premi il pulsante **X** (clicca la levetta destra in Stile avanscoperta).



RACCOGLIERE OGGETTI

In genere, puoi raccogliere un oggetto premendo il pulsante **B**. In alcuni casi, gli oggetti si raccolgono automaticamente passandoci sopra. Fai attenzione a quel che segue:



Oggetti

In alcuni posti potrai trovare una scatola di munizioni, un Kit medico, nanorobot o un disco dati. Per raccogliarli, posizionali vicino e premi il pulsante **B**.

Armi

Puoi raccogliere le armi che appartenevano ai nemici uccisi ed equipaggiarle come armi secondarie. Raccogli le armi come faresti con gli oggetti. Se hai già un'arma secondaria, essa sarà scartata e rimpiazzata dall'arma che hai appena raccolto. Potrai raccogliere le armi scartate in seguito. Se sei già in possesso dell'arma, camminandoci semplicemente su ti farà raccogliere solo le munizioni.

Allo stesso modo potrai raccogliere anche le granate.



Cellule bosoniche

Per caricare l'Onda d'urto sul tuo fucile d'assalto dovrai raccogliere le cellule bosoniche che possono trovarsi a volte tra i resti dei nemici uccisi. Camminaci su per raccogliarle.

Massima capacità

C'è un limite al numero di Kit medici e di munizioni che puoi trasportare. Se cerchi di raccogliere l'uno o l'altro quando hai già raggiunto il numero massimo, sarà visualizzata una di queste icone, il che indicherà che sei arrivato alla massima capacità.



ESAMINARE

Per esaminare alcuni oggetti, come il Negozio (pag. 9) ed altri dispositivi, posizionali davanti ad essi e premi il pulsante **B**.



Comandi durante gli eventi speciali

A volte dovrai affrontare delle situazioni nelle quali avrai bisogno di comandi speciali, come ad esempio quando devi scivolare giù per la diga, quando sei in sella al jet ski o quando azioni la gru. Le istruzioni relative ai comandi, in questo caso, saranno visualizzate prima o durante l'azione stessa.

DISPOSITIVO DI RIPRODUZIONE VOCALE

Se stai usando le cuffie, durante il gioco potrai parlare nel loro microfono per impartire comandi tattici ai tuoi compagni o per rispondere alle loro domande. Puoi anche dare ordini ad un solo compagno, chiamandolo per nome.

Premi e tieni premuto il pulsante dorsale sinistro per visualizzare una breve lista di possibili ordini/risposte da poter utilizzare in quel caso. Inoltre, accedi alla **Lista di parole riconosciute**, sotto IMPOSTAZIONI RICONOSCIMENTO VOCALE nelle Opzioni (pag.14) per avere la lista completa di parole riconosciute da questo gioco.

La comunicazione con i tuoi compagni è uno degli aspetti fondamentali che vanno a influenzare il loro Livello fiducia (vedi qui sotto).



Non hai le cuffie?

Puoi anche giocare senza le cuffie, ma, in questo caso, la tua capacità di comunicare con i compagni sarà limitata. Premi e tieni premuto il pulsante dorsale sinistro per visualizzare una lista di ordini/risposte. Vicino ad ogni possibile ordine/risposta ci sarà l'icona di un pulsante. Premi il pulsante corrispondente all'icona per impartire quel particolare ordine o dare quella particolare risposta.

I COMPAGNI E IL LIVELLO FIDUCIA

I tuoi compagni agiscono guidati dalla loro specifica IA, a sua volta influenzata dal Livello fiducia che hanno verso di te. Se il loro Livello fiducia è alto, essi saranno più efficaci in combattimento. Se si fidano di te, potrebbero anche eseguire ordini che sembrano avventati. Ma se il loro Livello fiducia è basso, essi non seguiranno i tuoi ordini, risultando meno efficaci in battaglia. Puoi controllare il Livello fiducia di ogni personaggio nella schermata Stato del menu di pausa (pag.10).



Il Livello fiducia sale e scende in base a diversi fattori. Per esempio, se porti a termine con successo quel che ti è stato chiesto di fare, il loro Livello fiducia sale. Anche aiutare i compagni feriti farà aumentare la loro fiducia verso di te. Al contrario, se le tue performance non sono all'altezza delle loro attese o se agisci in maniera avventata, il loro Livello fiducia diminuirà. Anche sparare ai tuoi compagni (fuoco amico) è un modo sicuro per perdere la loro fiducia.



Anche le conversazioni che fai con i tuoi compagni possono determinare un aumento o una diminuzione del loro Livello fiducia. Per esempio, una tua certa risposta data ad una domanda di uno di loro potrebbe determinare un leggero aumento/diminuzione della loro fiducia, oppure un forte aumento/diminuzione della loro fiducia. Inoltre il loro Livello fiducia influisce anche il modo in cui essi reagiscono alla stessa risposta data. In più, ogni personaggio ha una certa tendenza a preferire un certo tipo di reazioni da parte tua. Per esempio, a Big Bo piace essere lodato o che si mostri apprezzamento per le sue azioni. Cerca di capire le caratteristiche caratteriali di ogni compagno e tienine conto durante le conversazioni. Ma ricorda che a volte è necessario essere anche severi, quando essi si fanno trasportare.



DANNI E RECUPERO

Sebbene la tua energia non sia visualizzata, potrai accorgerti di quando sei ferito perché il perimetro dello schermo si colorerà di rosso sangue. In questi casi dovrai evitare di subire altri danni e, lentamente, recupererai.

Ma se vieni ferito in maniera critica, sarai immobilizzato. In questo caso, per recuperare, avrai bisogno di un Kit medico. Se ne hai uno, premi il pulsante **B** per utilizzarlo. In questi casi, tra l'altro, i tuoi compagni potrebbero offrirti il loro aiuto. Potrai rispondere con i comandi vocali.



Anche i tuoi compagni saranno a volte feriti in combattimento. Se hai un Kit medico, corri ad aiutarli.

Se uno qualsiasi dei membri della squadra rimane ferito per troppo tempo, e questo vale anche per te, questi potrebbe morire, il che risulterebbe nel fallimento della missione.

Nota: in alcuni punti del gioco, la missione potrebbe fallire non appena vieni ferito in maniera critica, anche se sei in possesso di un Kit medico.

CREDITI E NEGOZIO

Sconfiggendo i nemici, guadagnerai dei crediti. Distruggere più parti del nemico ti fa guadagnare più crediti.

Con questi potrai comprare armi, munizioni e oggetti, oppure potrai potenziare la tua arma primaria presso l'Ammunition Transit Supply Terminal (Negozio). Scegli **ACQUISTI** per comprare armi/munizioni/oggetti oppure **POTENZIAMENTI** per migliorare la tua arma primaria. Per eseguire un potenziamento, scegli l'arma (o compagno), e poi scegli la parte che vuoi potenziare.


Nota: quando acquisti un'arma, verrà scartata automaticamente l'arma dello stesso tipo che già possedevi.



MENU DI PAUSA

Premi il pulsante  per mettere il gioco in pausa e visualizzare il menu di pausa.

STATO

Guarda le abilità e lo Stato della tua squadra. Se siete divisi in squadre diverse, allora potrai consultare solo le abilità e lo Stato dei membri che sono con te. Seleziona un compagno per visualizzarne lo Stato. Quando viene visualizzato lo Stato di un compagno, premi il pulsante dorsale destro/sinistro per vedere quello degli altri. Per cambiare l'insieme delle sue abilità, premi il pulsante .



Nanorobot e Impostazione abilità

I nanorobot sono dei dispositivi che permettono di migliorare le abilità di un personaggio. Li puoi acquistare al Negozio o puoi trovarli sul campo di battaglia. Puoi effettuare delle modifiche alle abilità piazzando blocchi di nanorobot negli spazi vuoti delle impostazioni abilità. I blocchi di nanorobot possono occupare da 1 a 3 spazi, ed è possibile continuare a piazzarne finché non avrai occupato tutti e 6 gli spazi disponibili. Scegli con attenzione le abilità che vuoi potenziare.

FILE DATI

Guarda diversi dati.

RELAZIONI IRTA	Consulta i rapporti di ogni missione. Alcuni rapporti vanno ottenuti trovando un disco dati sul campo di battaglia.
DATI ARMA	Guarda le descrizioni di tutte le armi del gioco. Questi dati appariranno ogni volta che trovi un'arma nuova.
DATI NEMICO	Guarda le descrizioni di tutti i nemici del gioco. Questi dati appariranno ogni volta che incontri un nuovo nemico.

CARICA CHECKPOINT

Torna ad un checkpoint precedente e ricomincia da lì. Tutti i progressi non salvati saranno persi.

CARICA CAPITOLO

Seleziona il capitolo e la scena che vuoi giocare. Ti verrà chiesto di scegliere **Crea nuovi dati di salvataggio** per creare un nuovo salvataggio o sovrascrivere uno già esistente.

OPZIONI

Accedi alla schermata delle Opzioni (pag. 14).

ABBANDONA PARTITA

Esci dal gioco e torna alla schermata del titolo.

XBOX LIVE

Xbox LIVE® permette di connettersi ad altri giochi, opzioni di intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.xbox.com/live.

CONNESSIONE

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

MENU Modalità Xbox LIVE

Scegli **MODALITÀ VERSUS** per giocare l'uno contro l'altro o squadra contro squadra, mentre, per collaborare con i tuoi amici, scegli modalità **INVASIONE**.

I comandi nel Menu modalità Xbox LIVE:

Pulsante X	Guarda Classifiche , Sfida (guarda tutte le sfide relative ad Arma o Punteggio partita) o Record di gioco .
Pulsante C	Modifica le IMPOSTAZIONI ABILITÀ per ogni classe, le IMPOSTAZIONI CHAT veloce (puoi registrare fino a quattro MESSAGGI PERSONALIZZATI), o le Impostazioni nome clan. Impostali prima di creare o di unirti ad una partita.

VOCI DEL MENU

Puoi unirti ad una sala d'attesa già esistente o crearne una ed esserne l'host.

RICERCA PARTITA

Trova una sala d'attesa. Scegli il set di regole (MODALITÀ VERSUS) o la missione (INVASIONE) che vuoi ricercare oppure **Partita veloce** per trovare una qualsiasi partita disponibile. Quando vengono trovate delle sale d'attesa, scegli una alla quale unirti. Se il sistema non trova alcuna sala d'attesa, premi il pulsante dorsale destro per ripetere la ricerca.

CREA PARTITA

Diventa l'host, creando una sala d'attesa. Per prima cosa scegli **Partita pubblica** (aperta a tutti) o **Partita privata** (solo su invito). Poi, dal menu disponibile, seleziona le regole, la fase o la missione. Se crei una partita pubblica, sarà disponibile anche l'opzione **Scegli il nome della sala d'attesa**. Quando sei pronto, scegli **Crea partita**.

Seleziona regole	Determina le regole del gioco (MODALITÀ VERSUS).
Seleziona fase	Seleziona la fase da giocare.
Attiva/Disattiva fuoco amico	Attiva/Disattiva le impostazioni relative al fuoco amico (MODALITÀ VERSUS).
Procedi a Impostazioni regole	Imposta le regole della partita nei minimi dettagli (MODALITÀ VERSUS – solo Partita privata).

SALA D'ATTESA

Tutti i partecipanti devono attendere nella sala d'attesa, che consiste nel vero campo di battaglia sul quale giocherai. Prima di entrare nella sala d'attesa ti sarà chiesto di scegliere una classe. Potrai girare liberamente finché l'host non dà inizio alla partita.

Invitare gli amici

Nella sala d'attesa, l'host può invitare i suoi amici. Premi il pulsante **V** e poi scegli l'amico a cui mandare l'invito. Ai tuoi amici basterà accettare l'invito per accedere alla sala d'attesa.

È possibile mandare inviti sia per le Partite pubbliche che per quelle private ma, in questo caso, accettare l'invito è l'unico modo di poter accedere alla sala d'attesa.

SCEGLI CLASSE

Prima di entrare nella Sala d'attesa, prima dell'inizio di un round (una partita con più round) o quando rinasce dopo essere stato ucciso, ti sarà chiesto di scegliere una classe di soldato, con uno specifico arsenale a disposizione. Usa i tuoi punti per acquistare dell'equipaggiamento extra. Scegli **Aggiungi equipaggiamento** e compra tutto quel che ti serve. Scegli **Pronto** quando hai finito con le scelte.

SCHERMATA MAPPA

Nella Sala d'attesa, premi il pulsante **M** per visualizzare la mappa del campo di battaglia, l'emblema della tua squadra (nelle regole di Battaglia a squadre) oppure l'obiettivo della missione. Solo per l'host, questo è anche il momento in cui dichiarare l'inizio della partita. Puoi anche visualizzare la schermata Mappa durante la partita, ma ci saranno meno voci nel menu e non dimenticare che la partita andrà avanti anche mentre sei nel menu.

Avvia partita	Dichiara l'inizio della partita/missione. Questa opzione è disponibile solo per l'host.
Seleziona classe	Cambia classe. Puoi farlo solo nella Sala d'attesa.
Opzioni	Cambia le impostazioni dei comandi di gioco.
Abbandona gioco	Esci dalla partita. Se è l'host ad uscire, verrà scelto un nuovo host tra i giocatori rimasti.

MODALITÀ VERSUS

Scegli un tipo di partita e gioca o tutti contro tutti o in una battaglia a squadre, con un massimo di 10 giocatori, divisi in squadre di 5.

Dopo la partita, saranno visualizzate due fasi e tutti i giocatori decideranno, con voto di maggioranza, quale sarà la fase successiva. Fai la tua scelta, oppure premi **B** per uscire.

INVASIONE

Collabora con i tuoi amici per spazzar via le ondate di nemici che cercano di travolgerti round dopo round (fino a 50). Per quanto riuscirte a resistere? Dopo aver completato un'area (5 round) avrai la possibilità di cambiare classe.

Chi muore durante un round dovrà aspettare quello successivo per rinascere. La missione finisce quando tutti i membri della squadra muoiono durante un round. Alla fine della partita, premi il pulsante **T** per tornare alla Sala d'attesa, o il pulsante **B** per uscire.

Chat veloce

Puoi mandare dei veloci messaggi di chat agli altri giocatori. Prima di tutto, premi il pulsante dorsale sinistro per visualizzare la lista delle tipologie di messaggio. Premi il pulsante che corrisponde alla tua scelta, e poi il pulsante che corrisponde al messaggio specifico. La maggior parte dei messaggi è standard, ma prima della partita puoi cambiare fino ad un massimo di quattro messaggi personalizzabili (pag. 12).

Punteggi, Punti ed Esperienza

La tua performance determina il tuo punteggio, la tua esperienza e i punti guadagnati. Il tuo punteggio individuale deriva dal numero di uccisioni, dagli appoggi e dalle guarigioni dei compagni, ed è ciò che compare nelle Classifiche. I punti, invece, servono ad acquistare equipaggiamento; al principio riceverai 200 punti prima dell'inizio della partita/missione. Man mano che giochi partite (o completi le Sfide in INVASIONE), accumuli anche esperienza, che è la base del livello del tuo giocatore.

OPZIONI

Regola diverse opzioni di gioco. Prima di tutto, scegli una delle quattro categorie, poi scegli l'impostazione da cambiare. Dove sia possibile, puoi selezionare **Torna a valori predefiniti** per fare in modo che tutte le impostazioni presenti in quella data categoria tornino ai valori predefiniti.

COMANDI

Regola diverse impostazioni relative ai comandi:

Tipo di comandi	Scegli il tipo di comandi, tra Stile assalto o Stile avanscoperta .
Inverti comandi telecamera	Imposta la direzione dei comandi telecamera: Predefiniti , Inverti asse orizzontale , Inverti asse verticale , o Verticale/Orizzontale .
Sensibilità telecamera	Regola la velocità dei comandi della telecamera. Muovi l'indicatore verso - (più lenta) o + (più veloce).
Vibrazione	Attiva/Disattiva la vibrazione del controller.

SCHERMO

Regola diverse impostazioni relative allo schermo:

Luminosità	Regola la luminosità dello schermo. Muovi l'indicatore verso - (più scuro) o + (più luminoso).
Valori gamma	Regola la luminosità dei toni medi. Muovi l'indicatore verso - (più scuro) o + (più luminoso).
Formato schermo	Regola la dimensione dello schermo. Muovi l'indicatore verso - (più piccolo) o + (più grande).


IMPOSTAZIONI DI GIOCO

Regola diverse impostazioni di gioco:

Aiuto Mira	Attiva/Disattiva Aiuto mira. Principiante è disponibile solo quando sei a livello difficoltà PASSEGGIATA. Con tutti gli altri livelli di difficoltà, questa opzione sarà impostata su Normale .
Input vocale	Attiva/Disattiva comandi vocali via microfono.
Sottotitoli	Attiva/Disattiva sottotitoli.
Periferica di memorizzazione	Cambia la periferica di memorizzazione, dove salvare i dati di salvataggio. È disponibile solo quando si accede dal menu principale.

TEST DI RICONOSCIMENTO VOCALE

Effettua un test del riconoscimento vocale e regola le impostazioni. Devi avere delle cuffie compatibili e dotate anche di microfono.

Test riconoscimento vocale	Testa il riconoscimento vocale ed assicurati che esso riconosca i tuoi input.
Lista parole riconosciute	Vedi le parole che il sistema riconosce e controlla i risultati del riconoscimento con un test.
Calibra soglia punteggio	Puoi regolare il livello di accettabilità degli input vocali. Muovi l'indicatore per alzare o abbassare la "Soglia riconoscimento". Abbassandola aumenterà il numero di parole riconosciute, rispetto a prima. Tuttavia, ci saranno più errori di riconoscimento. Premi il pulsante  per riportare l'indicatore al livello predefinito.
Soglia rumore	Imposta il volume del rumore di fondo così da evitare che il gioco cerchi di riconoscere i rumori di fondo e la musica.

Copyright (C) 1994-2008 Lua.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

This software uses specially-designed fonts created under license from FONTWORKS Inc. FONTWORKS and font names are trademarks or registered trademarks of FONTWORKS Inc. The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.

Voice Recognition provided by SpeechFX, Inc.

SUPPORTO PRODOTTO

ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Qualora abbiate riscontrato dei problemi nell'utilizzo dello stesso, vi invitiamo a rivolgervi al Servizio Assistenza Tecnica Halifax che risponde al seguente numero telefonico:

02 413 0345

Il costo delle chiamate (urbane/interurbane) dipende dal tuo gestore di telefonia. Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.

È inoltre possibile accedere al nostro Servizio Assistenza Tecnica on-line compilando un semplice form:

<http://www.halifax.it/faqs>

oppure inviandoci una mail al seguente indirizzo:

assistenza@halifax.it

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno quindi essere forniti trucchi e/o soluzioni, per i quali vi invitiamo a consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo:

<http://forum.halifax.it>

Salvo diversamente indicato, le società, le organizzazioni, i prodotti, le persone e gli eventi che compaiono in questo gioco sono frutto di fantasia e non fanno in alcun modo riferimento, né tale riferimento dovrebbe essere in alcun modo dedotto, a società, organizzazioni, prodotti, persone ed eventi reali.

© SEGA. SEGA e il logo SEGA sono marchi di fabbrica, registrati e non, di SEGA Corporation. Tutti i diritti riservati. In aggiunta ai diritti sanciti dalla legislazione in vigore sul diritto d'autore, sono vietati la copia non autorizzata, l'adattamento, il noleggio, il prestito, la distribuzione, il riutilizzo parziale, la rivendita, la diffusione e la trasmissione mediante qualsivoglia mezzo di questo gioco e della documentazione ad esso acclusa, salvo esplicita autorizzazione di SEGA.